

# Et pour quelques crédits de plus...

## Un aperçu du système monétaire

A l'époque impériale, le système monétaire a été unifié dans toute la galaxie. Les crédits républicains et la myriade de monnaies locales qui existaient dans la Bordure Moyenne et la Bordure Extérieure ont été remplacés par les crédits impériaux, qui sont actuellement acceptés quasiment partout dans la galaxie.

Les devises impériales se présentent sous la forme de plaques de différentes formes, tailles et valeurs dotées de dispositifs de sécurité qui garantissent leur valeur et compliquent grandement la contrefaçon. Dans les mondes "civilisés", les plaques de crédit peuvent être remplacées par des circuits électroniques, des crédit-puces. Ces circuits mémoriels sécurisés tiennent le compte des transactions effectuées par le porteur et donc du crédit qui lui reste. Les crédit-puces, de la taille d'un portefeuille, sont peu à peu remplacées par des crédit-sticks de la taille d'un stylo, plus faciles à transporter. Pour ces systèmes de transfert électronique, une empreinte digitale ou rétinienne est nécessaire pour valider toute transaction.

Pour les transactions importantes, on se passe en général de ce genre d'appareils, préférant la sécurité d'une transaction directe de banque à banque. Des circuits portatifs sécurisés existent néanmoins : avec de tels appareils, il faut en général valider une transaction par son empreinte génétique, même si d'autres sécurités peuvent être présentes.

Les transactions effectuées à l'aide de crédit-puces ou de crédit-sticks sont traçables informatiquement. C'est pourquoi de nombreuses organisations criminelles ou marginales (comme la Rébellion) préfèrent se passer de ces moyens de paiement électronique et utilisent des devises "palpables" ou parfois des lingots de métaux précieux.

## Une idée de la valeur des choses

D'un bout à l'autre de la galaxie, les prix varient fortement, en fonction de l'offre et de la demande. En effet, les possibilités d'approvisionnement, ou même la légalité du produit recherché varient de système en système et même parfois à l'intérieur d'un même système.

C'est pourquoi tous les prix apparaissant par la suite ne sont que des prix moyens.

Pour commencer, voici une échelle de grandeur pour les prix :

1	4 litres d'eau, un verre de bière légère
10	Une lampe torche, un verre de liqueur, un kilo de nourriture
100	Un outil standard, un medpac, une nuit dans un hotel
1 000	Un fusil blaster, un holoprojecteur, un datapad
10 000	Un landspeeder neuf, un droïde évolué
100 000	Un vaisseau cargo neuf, un chasseur militaire
1 000 000	Un yacht luxueux, un vaisseau de guerre léger d'occasion

Enfin, voici une idée du coût de la vie dans la galaxie :

Services		Biens	
Restaurant, bas prix	5	Animal (commun, bétail, exotique)	100/500/2 000
Restaurant, ordinaire	15	Artisanat/Art	100/1 000
Restaurant, luxueux	20	Bacta (1 L)	100
Logement (1 jour), bas prix	50	Carburant (1 Kg)	25
Logement (1 jour), ordinaire	100	Épice (1 Kg) (Ryll/Glitterstim)	100/10 000
Logement (1 jour), luxueux	200	Gemmes (1 Kg) (semi-précieux/précieux)	100/10 000
Ouvrier (1 jour)	50	Holovid	20
Spécialiste (1 jour)	250	Minerai (1 t) (Standard/Rare)	1 500/25 000
Traitement au bacto (12h)	3 000	Textile (1 m)	10

## Marchandises : Poids, offre, demande et prix à la tonne

### Légende

- Entre parenthèses : poids en tonnes par m<sup>2</sup>.
- Colonnes : Niveau technologique de la planète.
- Lignes : Catégorie de marchandises.

### Offre et demande

- TB : Très Bas
- B : Bas
- M : Moyen
- H : Haut
- TH : Très Haut

	Pierre	Féodal	Industriel	Atomique	Informatio	Espace
<b>Low Tech (2)</b>						
<i>Offre</i>	M/3 300	H/3 135	H/3 135	M/3 300	B/3 465	B/3 465
<i>Demande</i>	H/3 465	TH/3 630	M/3 300	M/3 300	B/3 135	B/3 135
<b>Mid Tech (1)</b>						
<i>Offre</i>	-/-	-/-	M/5 400	H/5 130	H/5 130	M/5 400
<i>Demande</i>	TB/4 860	B/5 130	H/5 670	M/5 400	M/5 400	B/5 130
<b>High Tech (0,5)</b>						
<i>Offre</i>	-/-	-/-	-/-	-/-	M/6 000	H/5 700
<i>Demande</i>	TB/5 400	TB/5 400	M/6 000	H/6 300	M/6 000	B/5 700
<b>Métaux (10)</b>						
<i>Offre</i>	-/-	-/-	B/2 520	M/2 400	H/2 280	TH/2 160
<i>Demande</i>	B/2 280	M/2 400	TH/2 640	H/2 520	H/2 520	M/2 400
<b>Minéraux (5)</b>						
<i>Offre</i>	TB/1 650	B/1 575	B/1 575	M/1 500	M/1 500	M/1 500
<i>Demande</i>	TB/1 350	B/1 425	TH/1 650	H/1 575	M/1 500	B/1 425
<b>Luxe (var)</b>						
<i>Offre</i>	TB/110%	B/105%	B/105%	M/100%	H/95%	TH/90%
<i>Demande</i>	M/100%	M/100%	M/100%	M100%	M/100%	M/100%
<b>Nourriture (0,5)</b>						
<i>Offre</i>	B/1 890	M/1 800	H/1 710	M/1 800	B/1 890	M/1 800
<i>Demande</i>	H/1 890	M/1 800	M/1 800	M/1 800	M/1 800	B/1 710
<b>Médical (0,5)</b>						
<i>Offre</i>	TB/4 620	TB/4 620	B/4 410	M/4 200	H/3 990	H/3 990
<i>Demande</i>	M/4 200	H/4 410	H/4 410	M/4 200	M/4 200	B/3 990

## Autres tables

Négociation	
☼ ☼	-50%
☼	-20%
Pour chaque ✨ ou 🌀 restant	-5%
Pour chaque ▼ ou 🌀 restant	+5%
🌀	+50%
🌀 🌀	+100%

Prix de base au marché noir		
Statut de l'objet	Prix de vente	Prix d'achat
Légal	×2	×0,5
Payant	×3	×1,5
Restreint	×4	×2
Illégal	×5	×2,5

Contacts au marché noir	
Population	Difficulté de base
Élevée	◆
Importante	◆ ◆
Moyenne	◆ ◆ ◆
Faible	◆ ◆ ◆ ◆
Très faible	◆ ◆ ◆ ◆ ◆
Conditions	Modificateur de difficulté
Présence impériale légère/inexistante	— ◆ ◆
Présence impériale normale	—
Présence impériale importante	+ ◆ ◆
Gouvernement corrompu/laxiste	— ◆ ◆
Gouvernement standard	—
Gouvernement répressif	+ ◆ ◆